

Il disegno, uno strumento di comunicazione consapevole

Original

Il disegno, uno strumento di comunicazione consapevole / Cannavicci, Chiara; Barbero, G.. - (2011). ((Intervento presentato al convegno Il disegno delle trasformazioni tenutosi a Napoli nel 1-2 dicembre 2011.

Availability:

This version is available at: 11583/2505210 since: 2017-11-02T13:35:19Z

Publisher:

Clean Edizioni

Published

DOI:

Terms of use:

openAccess

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)



Il disegno, uno strumento di comunicazione consapevole

Chiara Cannavicci

Politecnico di Torino

chiara.cannavicci@polito.it

Gianandrea Barbero

Architetto presso LIQUIDOSTUDIO

gianandrea.barbero@liquidostudio.it

ABSTRACT - The article aims to analyze representation as a communication medium shared by people working in the architectural field and users, highlighting potentiality and problems during the different project phases. The designer, as the person in charge for the quality of his work, has the task of coordinate the complexity associated to the presence of subsequent phases and multiple personalities involved. The design is, in this way, configured as a tool to create a knowledge background shared by the various actors, an element of self-explanatory comparison, able to pursue a higher quality of the project.

The design will be therefore an instrument of confrontation and domination of thought in the planning stage; a management instrument during the implementation phase and development one, a monitoring meter of the outcomes in the closing phase of the building site and a way to plan the maintenance of the building over time.

The evolution of the representation language has introduced new tools, which have arisen to facilitate an immediate and "objective" communication of the project. The "new design" (digital design) represents a potential enrichment of the project, but we must not disregard a knowledge of the rules of representation and visual perception (which confirms themselves the basis of architectural thought and the phenomenology of the image).

A conscious management of these potentialities focuses the question on the ethics of design: an appropriate use of representation techniques should correspond to the truthfulness of the message to communicate, having as its ultimate aim the pursuit of "good design" (Vagnetti, 1965). Improper and / or unaware use of the same techniques can lead to misleading representations, which do not correspond to the real perception of what the project will be.

The specificity of the subject is confirmed by a recent bill that has the porpoise to find a new quality of the building activity through the development of the competition subject. Presenting a series of case studies selected (and compared) between competition drawings and identifying examples of management awareness of the potential of the tools related to the drawing technique, the design is configured as an intellectual act, more then ever.



Il ruolo del disegno e le responsabilità del progettista

Il disegno *“è pensiero esso stesso, anzi è la forma-pensiero fondamentale [del progettista], il luogo elettivo nel quale la forma appare e nella sua essenza più pura e durevole”* (Purini F. 1996).

Il disegno, alla luce dei contributi scientifici disciplinari di base, poi consolidati, si conferma come strumento del pensiero, dispositivo mentale in grado di organizzare l'atto creativo e di comunicarlo attraverso codici e regole condivisi. Il disegno è intrinsecamente legato al concetto (all'immagine) dell'architettura, in particolare al progetto di architettura: è il medium attraverso il quale il processo creativo prende vita, si definisce, si consolida e viene comunicato. Progetto e rappresentazione si caratterizzano per una profonda affinità reciproca: “l'atto più meditativo del disegnare e quello creativo del progettare arrivano spesso a convergere, fino quasi a fondersi l'uno nell'altro. Il legame tra disegno e design si riscontra proprio nelle analoghe opportunità del loro comune obiettivo: la comunicazione di un pensiero. [...] La rappresentazione dunque (e non solo quella di architettura), è un sistema di segni che offre l'opportunità di organizzare le informazioni e veicolarne i significati. Classifica, ordina, blocca nel tempo; è strumento fondamentale di mediazione e confronto”(Scali, 2010). In quest'ottica il presente contributo vuole analizzare il disegno come mezzo di comunicazione condiviso da professionisti e fruitori, evidenziandone potenzialità e criticità nelle diverse fasi progettuali. Bisogna infatti tener presente che, come sostiene Marotta: “i codici della rappresentazione [...] hanno consolidato il linguaggio della visione [...] hanno fra loro relazioni varie e complesse, distinguendosi fra di loro per le regole e i criteri con i quali il messaggio risulta fortemente articolato, linguisticamente organizzato e socialmente diffuso [...] per cui si parla di specifici linguaggi, a seconda delle differenti forme di comunicazione”(Marotta, 2010). Occorre dunque conoscere a fondo detti codici per operare scelte rappresentative consapevoli e corrispondenti a ciò che verrà effettivamente realizzato. Parallelamente il progettista, in quanto responsabile della qualità della propria opera, ha il compito di coordinare complessità legate alla presenza di molteplici fasi susseguenti e personalità coinvolte. Il disegno si configura quindi come strumento in grado di creare una base conoscitiva concordata dai diversi attori, un elemento di confronto autoesplicativo in grado di perseguire una maggiore qualità del progetto.

La rappresentazione dalla fase ideativa a quella realizzativa

Così come accade nella prassi, il disegno sarà dunque strumento di confronto e dominio del pensiero in fase di ideazione; di gestione nella fase di esecuzione; di controllo degli esiti in fase di chiusura del cantiere; di pianificazione nella manutenzione del manufatto nel tempo. Detta procedura si può scomporre in due grandi fasi essenziali: l'ideazione e la realizzazione. Nel disegno (in particolare nello schizzo), il necessario e progressivo processo ordinativo che ne sottende l'esecuzione, induce a una chiarificazione e a un ordinamento delle numerose variabili di progetto, partecipando quindi in modo decisivo a strutturare il percorso elaborativo e delinearne i contenuti. Fin dalla fase ideativa il disegno è l'elemento che permette il dialogo tra le parti, deve essere in grado di comunicare le linee guida del progetto attraverso un messaggio chiaro al ricevente ed è chiamato a trasmettere in modo immediato le suggestioni



che il progettista vuole comunicare. La componente empatica è fondamentale in questa fase: “se è vero (come è vero) che il progetto generalmente è risultato di un processo di affinamento delle esperienze e dei saperi evoluti su base scientifica, quando questo è innovativo e geniale rappresenta spesso il frutto di un’intuizione, di una visione e talvolta di un sogno. In questo caso è altrettanto opportuno che il linguaggio del progetto – ossia il disegno – non perda l’aspetto emotivo nella ricchezza della sua peculiare forma illustrativa”(Musio Sale, 2010). Partendo dalle preliminari fasi di analisi, fino alla sintesi progettuale, la rappresentazione si configura quindi come elemento di connessione tra il pensiero e la gestione della conoscenza dello spazio: “Il disegno dello spazio, inteso come modello grafico, ci permette di far aderire indissolubilmente il disegno al pensiero progettuale; possiamo anzi affermare che non vi è pensiero progettuale (nel senso di un pensiero rigorosamente legato alla produzione), se non vi è disegno” (Pierluisi, 2011). Nonostante siano necessari chiarezza e coerenza di fondo, la rappresentazione, nel passaggio dalla fase ideativa a quella realizzativa, non deve perdere quella componente emozionale che porta con sé i significati profondi generati all’interno del concept iniziale. Pur perseguendo una correttezza rappresentativa il disegno non deve rischiare di diventare un linguaggio arido e sgradevole: “quando l’aspetto convenzionato supera la chiarezza interpretativa, questo è un rischio vero e tangibile: un linguaggio troppo tecnico limita la comprensione a pochi destinatari, altrettanto tecnici. [...] Bisogna dunque capire che il designer dovrà essere in grado di scegliere e adottare il linguaggio grafico più opportuno in base al destinatario a cui l’elaborato prodotto viene indirizzato (Musio Sale, 2010).

Nuove tecnologie della rappresentazione a confronto con la tradizione

L’evoluzione del linguaggio della rappresentazione ha introdotto nuovi strumenti, sorti per facilitare una comunicazione del progetto immediata e “oggettiva”. Si pone, quindi: “il problema del controllo della libertà espressiva consentita dal disegno digitale. Da una tecnica globalmente condizionante sotto il profilo procedurale c’è infatti da attendersi che produca influenze sensibili anche sui modi di trasmissione dei contenuti e forse anche sui contenuti stessi” (De Rubertis, 2003). La diffidenza verso le evoluzioni del campo della rappresentazione è argomento che già affrontato in passato. Basti pensare alla definizione che venne data, all’inizio degli anni Ottanta del XX secolo, al disegno eseguito mediante l’utilizzo del computer: il disegno automatico. Tale definizione sembrava suggerire una perdita di padronanza e tecnica nel produrre gli elaborati progettuali, ma il passare del tempo ha, in realtà, rivelato un risultato opposto. L’accezione negativa del termine non si riscontra invece in ambito internazionale: le definizioni in inglese (*computer-aided design*) e in francese (*dessin assisté par ordinateur*), sono caratterizzate infatti una forte differenza semantica.

Il disegno è diventato sempre più comunicazione interpretabile a più livelli, non veicolato da esposizioni o delucidazioni del progettista, ma capace di comunicare, in quanto immagine, una “promessa” (l’immagine “prognostica”, secondo U. Eco) di quello che sarà. Alcuni esempi di illustre impiego delle tecniche di modellazione possono essere riscontrati in molti progetti contemporanei. Lo stile iconico delle realizzazioni di alcuni di essi, ha fatto sì che questo venisse addirittura



associato a un'azione che effettivamente viene eseguita durante le fasi di avanzamento del disegno digitale. Questo fenomeno si riscontra analizzando ad esempio le architetture di Eisenmann, quando adottando il termine "fold" si vuole definire l'aspetto ripiegato delle superfici dei suoi progetti, o di Gehry, quando con "blob" si definisce il carattere fluido e modellato dei volumi architettonici da lui ideati. Le tecniche di gestione e controllo del disegno virtuale sono complesse ed è in questo contesto che si inserisce la gestione consapevole delle potenzialità che lo strumento "disegno virtuale" può offrire e l'etica professionale con la quale un progettista deve affrontare sfide quali i concorsi di progettazione: a un utilizzo appropriato delle tecniche di rappresentazione dovrebbe corrispondere la veridicità del messaggio da comunicare, avendo come fine ultimo la ricerca del "buon disegno" (Vagnetti, 1965). L'uso improprio e/o inconsapevole delle medesime tecniche può portare - per converso - a rappresentazioni fuorvianti, che non corrispondono alla reale percezione che si avrà del progetto.

Verso un riconoscimento dell'importanza del concorso di architettura

L'attualità del tema è confermata da una recente proposta di legge indirizzata a ritrovare una nuova qualità del costruire attraverso la valorizzazione del concetto di concorso di progettazione. Qui, il disegno si configura più che mai come atto intellettuale, formativo e informativo del pensiero, elemento di sensibilizzazione e partecipazione della società verso un'architettura di qualità e condivisa. In questo senso la proposta di legge persegue l'intento generale di diffondere la cultura del progetto attraverso concorsi più aperti, invertendo l'attuale realtà tesa a privilegiare non l'idea, quanto i curricula e il fatturato dei concorrenti alle gare. Un esempio di direzione contraria rispetto alla tendenza attuale sembra essere quello del Dipartimento ai lavori pubblici della provincia autonoma di Bolzano: ormai da trent'anni costituisce il territorio italiano dove più si progetta attraverso concorsi. Adottando il concorso di progettazione come strumento principale per l'affidamento di incarichi di rilievo e garantendone, nella maggioranza dei casi, l'effettiva realizzazione, si è restituito al disegno il proprio valore, la propria corrispondenza al progetto: il reale e fedele veicolo di comunicazione di un'architettura che verrà. Il disegno, in questo caso, diventa strumento di controllo che, all'interno dei canali di diffusione del concorso di progettazione, offre una possibilità di comunicazione attiva con la popolazione sviluppando un dibattito che stimola una maggiore sensibilità verso l'architettura contemporanea (Josef March, 2010).

Verifiche nell'attualità torinese

Il disegno, come strumento di condivisione, può essere alternativo a soluzioni quali quella che dal 2005 si presenta in piazza Valdo Fusi. Il bando di concorso indetto si risolve in una piazza non accettata dalla comunità torinese, che nella soluzione proposta non riconosce la propria identità sociale e culturale, anche perché i caratteri visivi dell'intervento, non congrui con l'esistente, tradiscono e alterano quelli della struttura storica della città. Il progetto vincitore (degli architetti Francesco Dolza, Mario Crotti, Piero Felisio) viene premiato dalla giuria per la coerenza con gli obiettivi prefissati dal bando *"spazio con valenza a verde, integrato al parcheggio sotterraneo che determini una nuova centralità"*



urbana di grande riferimento per la città e a forte caratterizzazione culturale e sociale in stretta relazione con il suo intorno" (commissione giudicatrice del concorso, 1999). Il nuovo disegno della piazza non convince, infine, numerosi professionisti che promuovono, attraverso il Comitato Valdo Fusi, una raccolta fondi per lanciare un nuovo concorso. Dopo una selezione di proposte attraverso un concorso a inviti, l'opinione pubblica ha avuto la possibilità di votare i progetti dei finalisti del concorso, trasformando il disegno della città in un atto democratico. Il comitato promotore si è sciolto dopo aver donato i progetti finalisti all'amministrazione comunale ed aver pubblicato sul supplemento della rivista Casabella la presentazione dei progetti. L'attualità dell'argomento si evidenzia dalla sua recente discussione durante il primo incontro promosso dall'Urban Center di Torino sulla *"Città in discussione. Opinione pubblica e trasformazione urbana"* (28/09/2010). In tale occasione lo stesso Crotti definisce, ciò che cinque anni prima dalla giuria venne premiato per il valore compositivo/funzionale in rapporto con il contesto, non piazza, ma "paesaggio urbano di rottura".

Un altro caso specifico torinese è rappresentato dalla "casa sotto la Mole". Negli ultimi mesi è diventata sempre più animata la polemica circa la realizzazione di un edificio di sette piani fuori terra nelle immediate adiacenze di uno dei simboli della città torinese: la Mole Antonelliana. Ripercorrendo l'iter di approvazione del progetto si evidenzia come, uno specifico orientamento nella rappresentazione del progetto, abbia veicolato un messaggio di parte, indirizzato all'ottenimento del nulla osta a costruire. Dalle immagini presentate si evidenzia infatti come le tecniche di rappresentazione, utilizzando punti di vista volti a nascondere l'invasività del progetto, siano state in questo caso, strumento di comunicazione di un messaggio fuorviante rispetto a quello veicolato dalle immagini che attualmente trovano spazio negli articoli sulla stampa locale. Al momento, il comitato "TORINO- Salviamo la Mole" (nato in opposizione al progetto), attraverso la diffusione dei disegni e la raccolta di adesioni, è riuscito a ottenere il ritiro del parere positivo da parte della Soprintendenza a seguito dell'intervento del Ministero dei Beni Culturali: il disegno in questo caso è diventato veicolo di informazione e denuncia del progetto stesso.

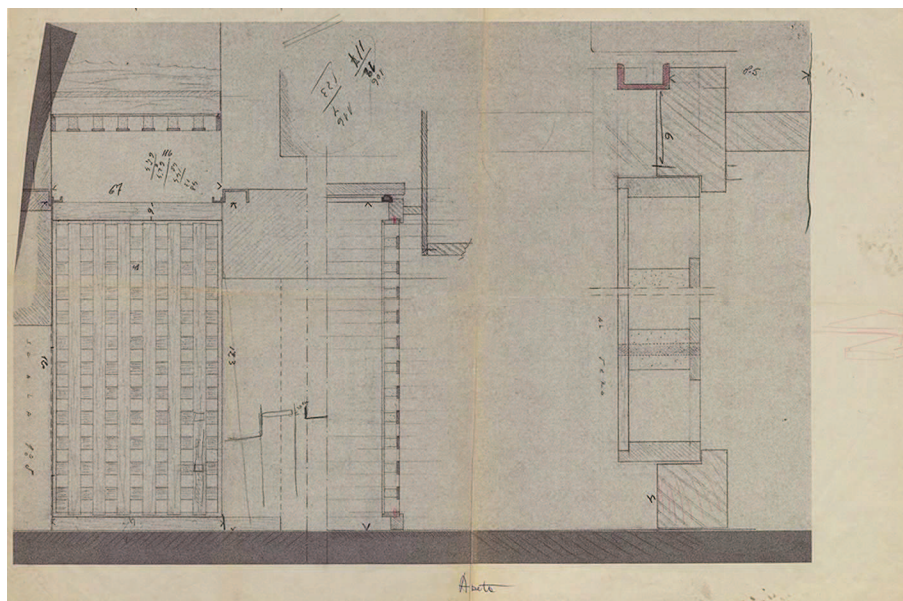
Altro esempio di viva attualità è il concorso di idee "La Metamorfosi", indetto dal Comune di Torino e concluso nell'aprile del 2010. Il concorso offre la possibilità di rilevare un interessante orientamento che sembra aver guidato la giuria nell'assegnazione di premi e menzioni.

Nel contesto di riqualificazione delle aree interessate, la chiarezza di rappresentazione (come sistema di controllo della complessità del progetto) sembra essere stata una caratteristica premiante nella valutazione. Dai commenti sui progetti menzionati, grande peso viene infatti dato all'inserimento delle architetture nel contesto specifico, alla precisione che definisce una immagine dei progetti, all'approfondimento del disegno e all'utilizzo di soluzioni grafiche che facilitano la corretta comprensione del progetto.

Da una prima analisi dei casi proposti il disegno si conferma come trasposizione del pensiero progettuale che, se gestito "eticamente", può costituire il punto di partenza per trasformazioni coerenti e condivise. Ciò può trovare conferma con chi sostiene che: "bisogna dare molto peso al processo del disegno nel progetto. E' la catena di immagini che si producono, intorno al progetto e ai suoi temi [...] che struttura e verifica il progetto medesimo. [...] Le prime immagini vanno pensate come lo

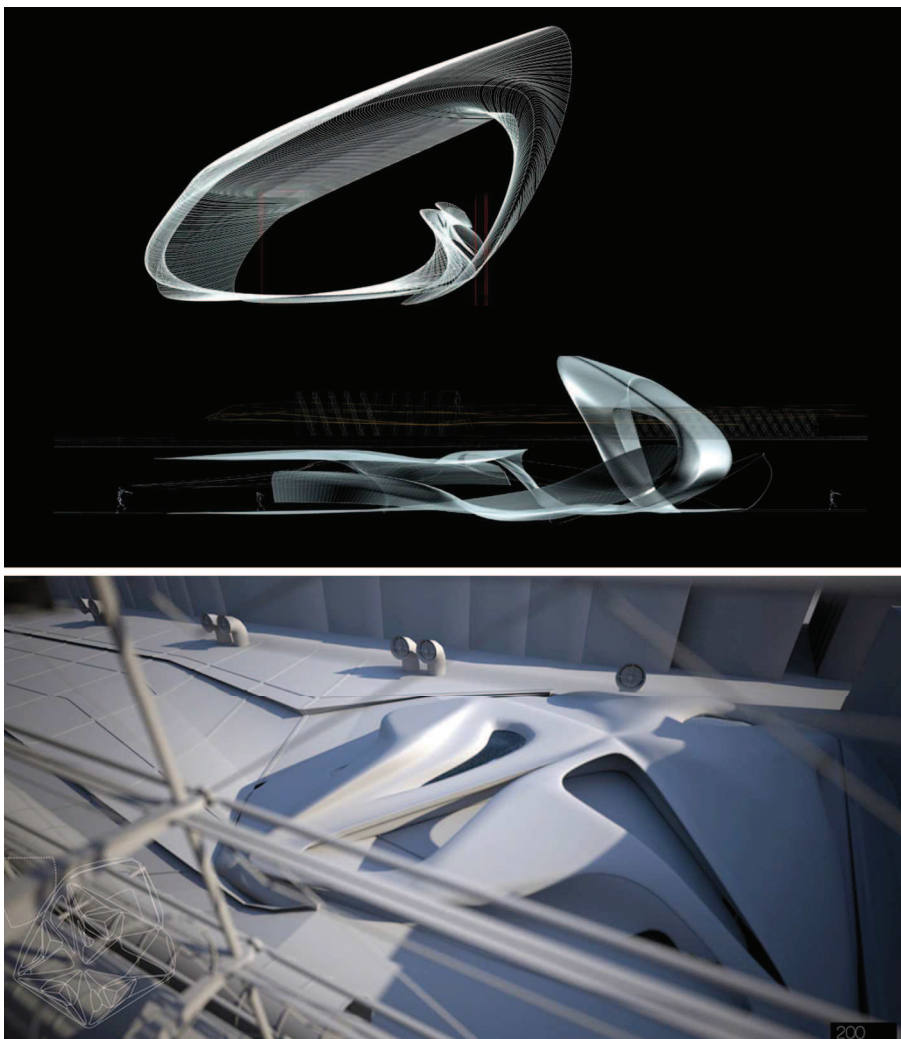


sguardo dell'architetto. Danno la misura e l'escursione estetica di tutto l'atto progettuale." (Pierluisi, 2011).



1. 1961-1963, Carlo Scarpa, *Fondazione Querini Stampalia*, Prospetto e sezione per la porta del giardino, sezioni trasversali con misure, grafite, pastello rosso su copia eliografica, MAK – Austrian Museum of Applied Arts / Contemporary Art, Vienna, n° inventario K.I. 15154/153 recto, HxL: 750x525 mm. (in <http://www.archiviocarloscarpa.it>)

La maestria ed il controllo della tecnica del disegno originati dalla conoscenza dell'architetto dei particolari costruttivi, si rispecchia in questo disegno di Carlo Scarpa. La chiarezza e la precisione dei disegni nelle fasi di ideazione e stesura del progetto esecutivo, si riflettono nell'assoluta perfezione delle sue opere.



2. 2006, dECOi Architects, PARAMORPH II, *The Sutton Place Gateway to the South Bank, Londra, U.K.*, rendering di progetto, (in http://www.sial.rmit.edu.au/Projects/Paramorph_II.php)
2008, Matias Del Campo, *rendering del progetto vincitore per il concorso di idee per il nuovo Museo Brancusi, Parigi* (in Del Campo Matias, Manninger Anna, *La presenza di Brancusi*, in Foppiano A., Poli M., *Progettare è pensare, Quali linguaggi, quali programmi, quali strumenti?*, in *Abitare* 1508, dic 2010, pp.41)

La definizione della forma deriva dalla generazione di un disegno virtuale complesso all'interno del quale alla variazione della forma corrispondono medesime caratteristiche di base controllabili attraverso un modello matematico. La padronanza delle tecniche di modellazione si riflette nella fluidità e funzionalità degli spazi interni anche in progetti dove la geometria e la definizione dello spazio vengono gestite attraverso l'uso di sofisticati processi morfogenetici.

Alcune considerazioni significative sull'argomento possono essere ritrovate all'interno della discussione pubblicata dalla rivista *Abitare*, avvenuta tra Wolf D. Prix, Mario Bellini e Matias del Campo. Argomento della discussione è il progetto vincitore del nuovo museo Brancusi a Parigi, di fronte al Centre Pompidou. Nucleo della discussione è la posizione che occupa il disegno tridimensionale all'interno del percorso progettuale in quanto elemento che integra e, a volte, sostituisce il disegno tradizionale in fase di redazione del progetto, o addirittura in fase di ideazione. All'interno della discussione si sottolinea l'utilità e l'efficacia della proposta realistica del disegno, senza promettere con il 3D, molto di più di quanto la realtà possa concedere.



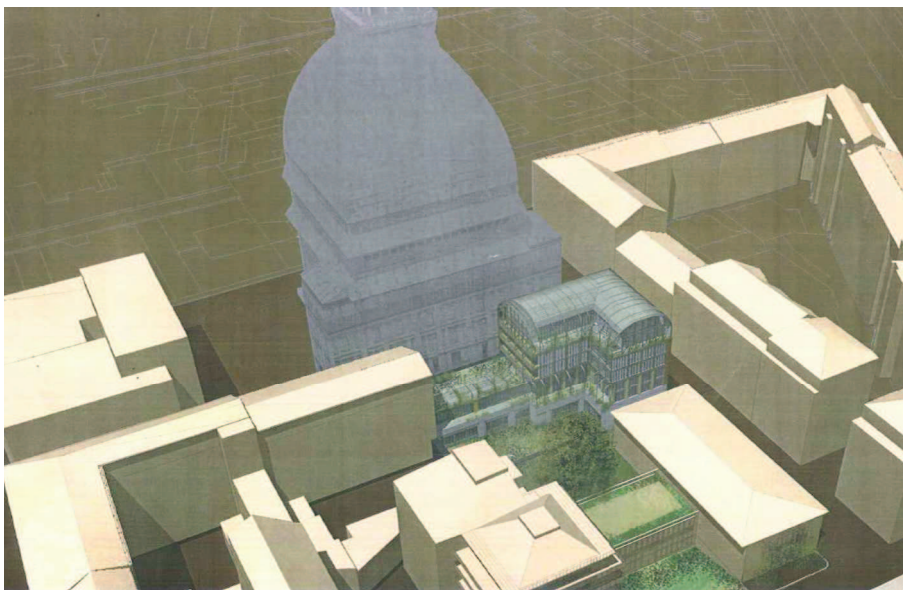
3. 2011, Rogers Stirk Harbour + Partners, ELKARMETROA, Morphosis Architects + Thom Mayne, Snøhetta, *tavola di progetto per la progettazione di un'uscita della linea metropolitana di San Sebastian, Spagna* (in Europaconcorsi, 27 sett. 2011)
<http://europaconcorsi.com/projects/177732-VAMOS>,
<http://europaconcorsi.com/projects/177913-Stratus>,
<http://europaconcorsi.com/projects/177918-ELKARMETROA>

Diversi approcci riguardanti la rappresentazione del progetto. Lo stile e l'orientamento tecnico della rappresentazione influenzano la percezione dello stesso, sia dal punto di vista tecnico, sia dal punto di vista dell' inserimento dell'opera nel contesto. Ad un approccio fumettistico e semplificato si contrappone uno stile freddo e futuristico, comunicando simili progetti attraverso due registri formali differenti. Un ulteriore approccio sembra sottolineare attraverso linee leggere e riferimenti formali ripresi dall'ambiente naturale, la leggerezza del progetto e l'assoluta trasparenza della copertura. Lo stile della rappresentazione diventa, in questi casi, strumento utilizzato per enfatizzare le caratteristiche intrinseche dell'idea progettuale.



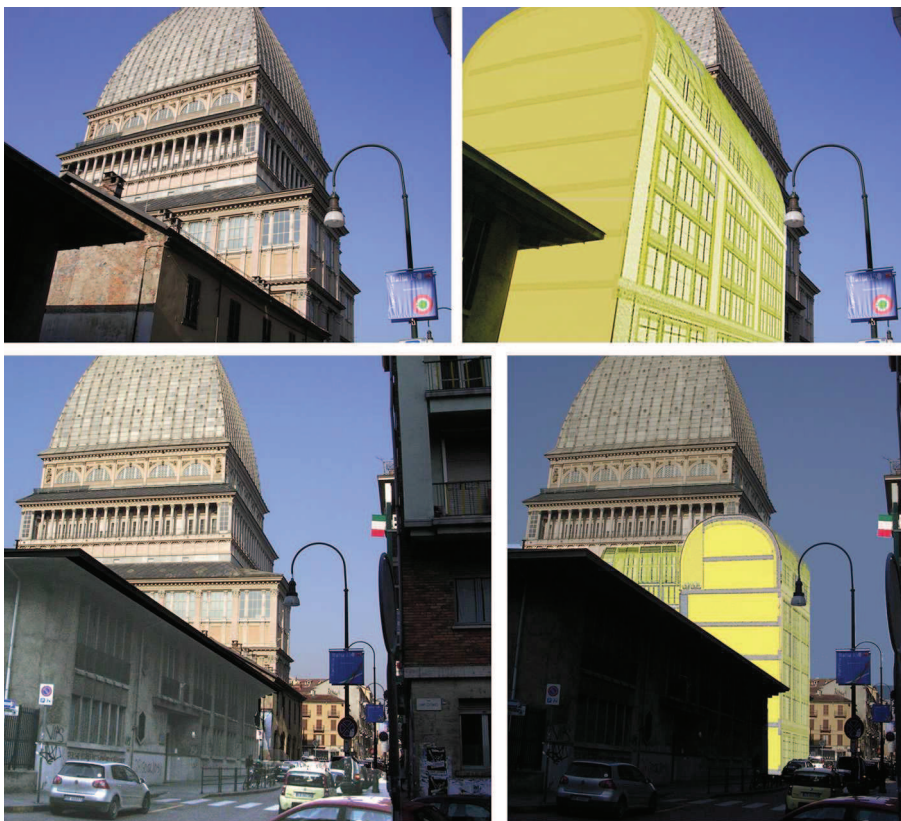
4. 2009, Architetti Holler & Klotzner Per Mäuser Vereinshaus E.V , *Casa della cultura di maia "Kimm"*, Merano, Fotografia di progetto di Medienagentur possible-plus, Lewitt Meran.
2009, Architetti Burger & Rudacs, Centro visitatori per il parco naturale "PUEZ ODLES", Bolzano, Fotografia di progetto di Paul Ott Funes
(In Arch. March J. , *30 anni di concorsi di progettazione*, Domus 932, suppl. special issue, genn.2010 pp. 21/38)

Due delle numerose realizzazioni di architettura contemporanea effettuate nell'area dell'Alto Adige e sud Tirolo attraverso lo strumento dei concorsi pubblici. Una nuova qualità del costruito che si riconferma anno dopo anno, a discapito della dimensione spettacolare e mediatica dell'architettura promossa dai media. Un disegno specifico che interiorizza le caratteristiche del paesaggio e si inserisce armoniosamente nel tessuto del territorio.



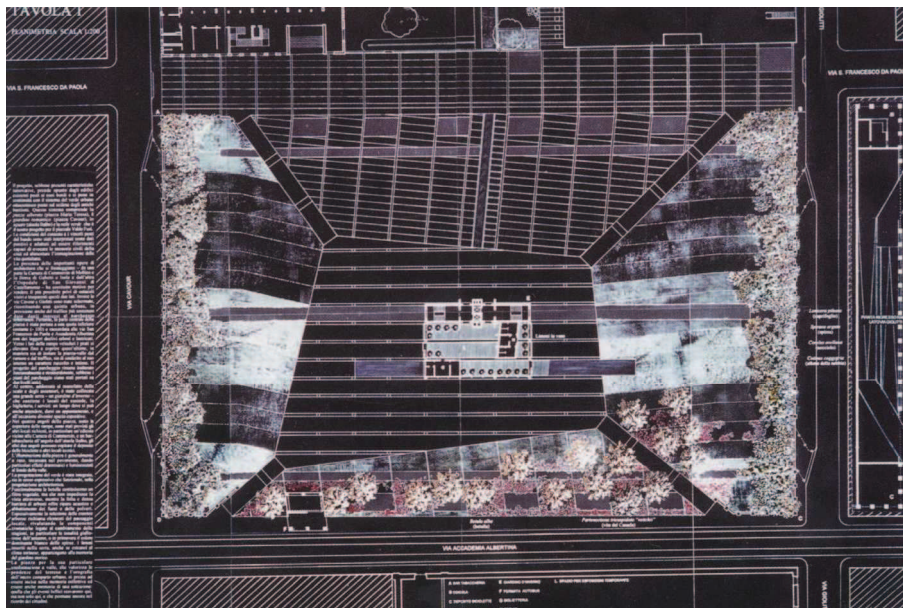
5. 2010, Impresa Bertero, Carando, *Mole progetto: rendering planivolumetrico e fotoinserimento da Via S. Ottavio, Torino* (in <http://salviamolamole.altervista.org>)

Il progetto di realizzazione di un edificio residenziale che si sviluppa nel cuore della città di Torino, di fronte ad uno dei simboli della città, nonché patrimonio storico artistico della cittadinanza. Un progetto che prevede la realizzazione di una struttura di sette piani fuori terra e tre sotterranei, comunicato, in queste visualizzazioni, attraverso l'uso di punti di vista che non rivelano la reale consistenza del progetto.



6. 2010 Comitato "Torino – Salviamo la Mole", *foto inserimenti di progetto con Via Riberi e da via Gaudenzio Ferrari, Torino* (in <http://salviamolamole.altervista.org>)

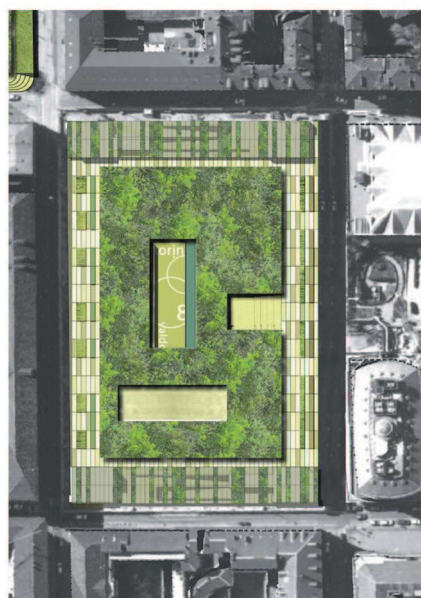
Una vista ad altezza uomo ed il confronto con la situazione attuale, ci propongono l'effettiva situazione che si presenterebbe davanti ai nostri occhi, qualora il progetto dovesse essere realizzato. Il disegno di progetto, in questo caso, calato in una situazione reale, sembra rivelare l'effettiva trasformazione che stravolgerebbe l'intero isolato.



7. 1999, Arch. Dolza F., Arch. Crotti M., Arch. Felisio P., *Planimetria generale del progetto vincitore del concorso*, (in *Il concorso per la Piazza Valdo Fusi di Torino*, Catalogo della mostra dei progetti, Antichi Chiostri, Torino, 9-18 Aprile 1999. p.11)

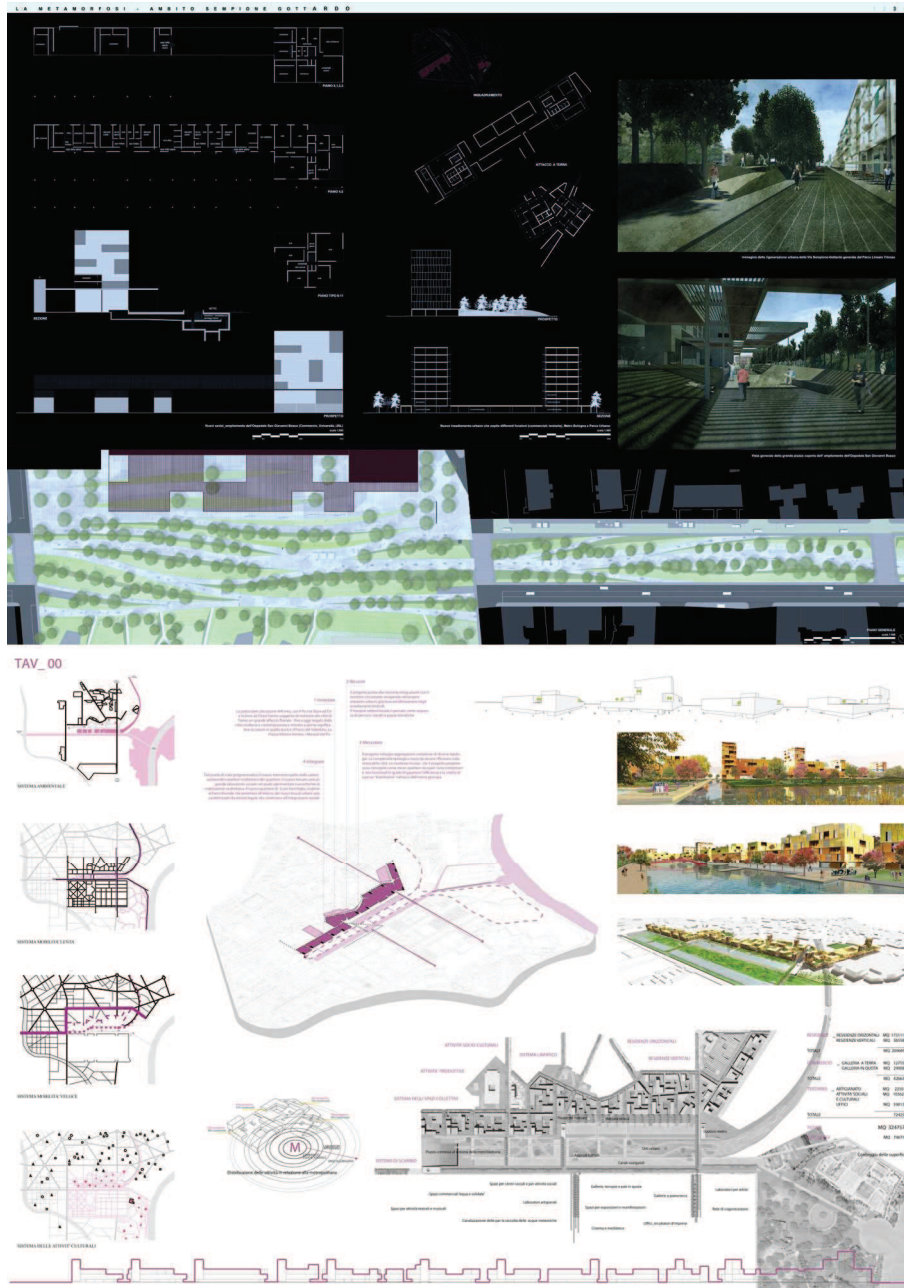
2008, *Immagine attuale di Piazza Valdo Fusi, Torino*. (in Marotta A., *La nuova arte pubblica. Piazze sostenibili, interazione e città emozionali. Caratteri percettivi e matrici cognitive: una via per il progetto*, 2008, Torino)

Tavola di concorso del progetto vincitore e vista aerea della realizzazione. Il disegno della nuova piazza asseconda le pendenze ereditate dalla costruzione del parcheggio interrato realizzato pochi anni prima e, attraverso una geometria elementare, inserisce spazi verdi a contorno di un ampio piazzale sul quale si affacciano la Borsa Valori e la Camera di Commercio. Nel suo centro, un piccolo edificio ospita le casse automatiche e i collegamenti verticali con i piani del parcheggio sottostante.



8. 2006, Topotek1, K.Kuma, B.Kiefer, rispettivamente 1°,2°,3° classificato, *Immagini di progetto per il concorso di risistemazione superficiale di Piazza Valdo Fusi, Piazza Carlina e Giardino Airola Balbo, Torino* (in <http://www.valdofusi.it>)

Attraverso fondi raccolti mediante sottoscrizione pubblica si è potuto realizzare un concorso supportato dalla città e sostenuto da personaggi di spicco quali Gabriele Basilico, John Elkann, Patrizia Sandretto Re Rebaudengo, Vittorio Sgarbi, Oliviero Toscani e molti altri. Il concorso ha portato alla definizione di tre proposte progettuali finali, donate alla città di Torino, e condivise attraverso la partecipazione, dai suoi cittadini. L'inedita procedura di approvazione pubblica testimonia l'importanza della condivisione, attraverso il disegno, delle trasformazioni della città da parte dell'intera comunità



9. 2010, studio PROAP Estudos e Projectos de Arquitectura Paisagista, tavola di progetto vincitore riguardante l'ambito Sempione Gottardo, Torino.

Studio associato PIETROLUCCI: tavola di progetto vincitore riguardante l'ambito scalo Vanchiglia, Torino. (in http://www.comune.torino.it/quadrantenord_lametamorfosi/)

Le tavole dei due concorsi vincitori dei rispettivi ambiti oggetto di concorso, sembrano essere accomunate da un particolare orientamento didascalico descrittivo del disegno, in funzione dell'analisi e risoluzione dei problemi di riconfigurazione del tessuto esistente e della definizione di un'architettura innovativa ma pur sempre specifica.



10. 2010, Buffi associates société anonyme d'architecture, *Tavola concorsuale di sintesi per l'ambito Spina 4, Torino* (in http://www.comune.torino.it/quadrantenord_lametamorfosi/)

Nessuno dei partecipanti all'interno dell'ambito Spina 4, sempre in occasione del concorso "La metamorfosi", ha visto aggiudicarsi alcun premio, ma, ad alcuni raggruppamenti, tra i quali quello facente capo a Buffi, sono state assegnate menzioni speciali. La rappresentazione differisce totalmente da quella adottata dai gruppi vincitori. In questo caso, come sottolinea la giuria nel commento delle tavole, pur essendo il progetto meritevole di riconoscimento, pecca in mancanza di definizione delle architetture in relazione al contesto risultando generiche e, forse, lontane dal disegno immaginato per la trasformazione della città.



Riferimenti bibliografici

- Grassi L. (1947), *Il disegno italiano*, Archivio Izzì, Milano.
- Sacripanti M. (1953), *Il disegno puro e il disegno nell'architettura*, Fratelli Palombi Editori, Roma.
- Ponti G. (1957), *Amate l'architettura*, Vitali e Ghianda, Genova.
- Arnheim R. (1962), *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli, Milano.
- Vagnetti L. (1965), *Il linguaggio grafico dell'architetto oggi*, Vitali e Ghianda, Genova.
- Munari, B. (1966), *Design e comunicazione visiva*, Laterza, Bari-Roma.
- Maldonado T., *Il disegnatore come risolutore di problemi*, in Maldonado T. (1974), *Avanguardia e razionalità*, Einaudi, Torino, p. 123.
- Kaufman L. (1974), *Sight and mind: an introduction to visual perception*, Oxford University Press, New York.
- Munari B. (1977), *La fantasia*, Laterza, Roma-Bari.
- De Fiore, G. (1983), *Corso di disegno*, Gruppo Editoriale Fabbri, Milano.
- Gregotti V. (1986), *Il disegno del prodotto industriale*, Electa, Milano.
- Docci M. (1989), *Disegno e analisi grafica*, in *Disegnare idee e immagini* n°0.
- Parodi A.M., Robba G., Falcidieno M.L. (1990), *Immagine e interpretazione del rilievo*, S.T.S.F., Genova.
- Docci M., Migliari R. (1992), *Scienza della rappresentazione*, La Nuova Italia Scientifica, Roma.
- Purini F., Sinisgalli R., Artibani M., et. al. (1992), *Nel disegno*, Clear, Roma.
- Sacchi L. (1994), *L'idea di rappresentazione*, Kappa, Roma.
- Cervellini, F. (2000), *Il disegno officina della forma*, ProCam, Ascoli Piceno.
- Migliari R. (2002), *Modelli grafici e modelli informatici per l'architettura. Corso di Scienza della Rappresentazione*, Kappa, Roma.
- Testa G., De Sanctis A. (2003), *Rappresentazione e architettura. I linguaggi per il rilievo ed il progetto*, Gangemi Editore, Roma.
- Leoncilli Massi G. C. (2003), *La leggenda del comporre*, Alinea Editrice, Firenze.
- Zeki S. (2003), *La visione dall'interno – Arte e cervello*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Riccardo Migliari (a cura di) (2004), *Disegno come Modello. Riflessioni sul disegno nell'era informatica*, Edizioni Kappa, Roma.
- Sacchi L., Unali M. (a cura di) (2003), *Architettura e cultura digitale*, Skira, Milano.
- De Fusco R. (2005), *Una semiotica per il design*, Franco Angeli, Milano.
- Maldonado T. (2005), *Memoria e conoscenza. Sulle sorti del sapere nella prospettiva digitale*, Feltrinelli, Milano.
- Falcidieno M.L. (2007), *Il ruolo del disegno nella comunicazione*, Alinea editrice, Firenze.
- Marotta A.G. (2008), *Qualità dell'immagine, qualità dell'architettura*, in: *Qualità dell'architettura qualità della vita*, Celid, Torino, Vol. 1, pp. 41-51.
- Maiocchi M., Pillan M. (2009), *Design e comunicazione*, Alinea editrice, Firenze.
- Falcidieno M. L. (2009), *Comunicazione. Rappresentazione*, Alinea editrice, Firenze.
- Bistagnino E. (a cura di) (2010) *Disegno-design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*, Franco Angeli, Milano.
- Abissini P., Chiavoni E., De Carlo L. (a cura di) (2010), *Verso un disegno "integrato". La tradizione del disegno nell'immagine digitale*, Collana di strumenti del Dottorato di Ricerca in Scienze della Rappresentazione e del Rilievo, Sapienza, Università di Roma.
- Amoruso G, Bistagnino E., Brevi F., et al. (a cura di) (2010), *La ricerca del disegno di design*, atti della giornata di studio, Politecnico di Milano, Dipartimento Indaco.